DOL-GMIP-FRA-M

ATARI

MISSION: IMPOSSIBLE®

M:I

Operation Surma

NINTENDO GAMECUBE

MODE D'EMPLOI



PARADIGM ENTERTAINMENT®

Atari France
1 Place Verrazzano, Vaise,
69252 Lyon Cedex 9, France



IMPRIME EN EUROPE

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.





CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

TABLE DES MATIERES

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



DEMARRAGE

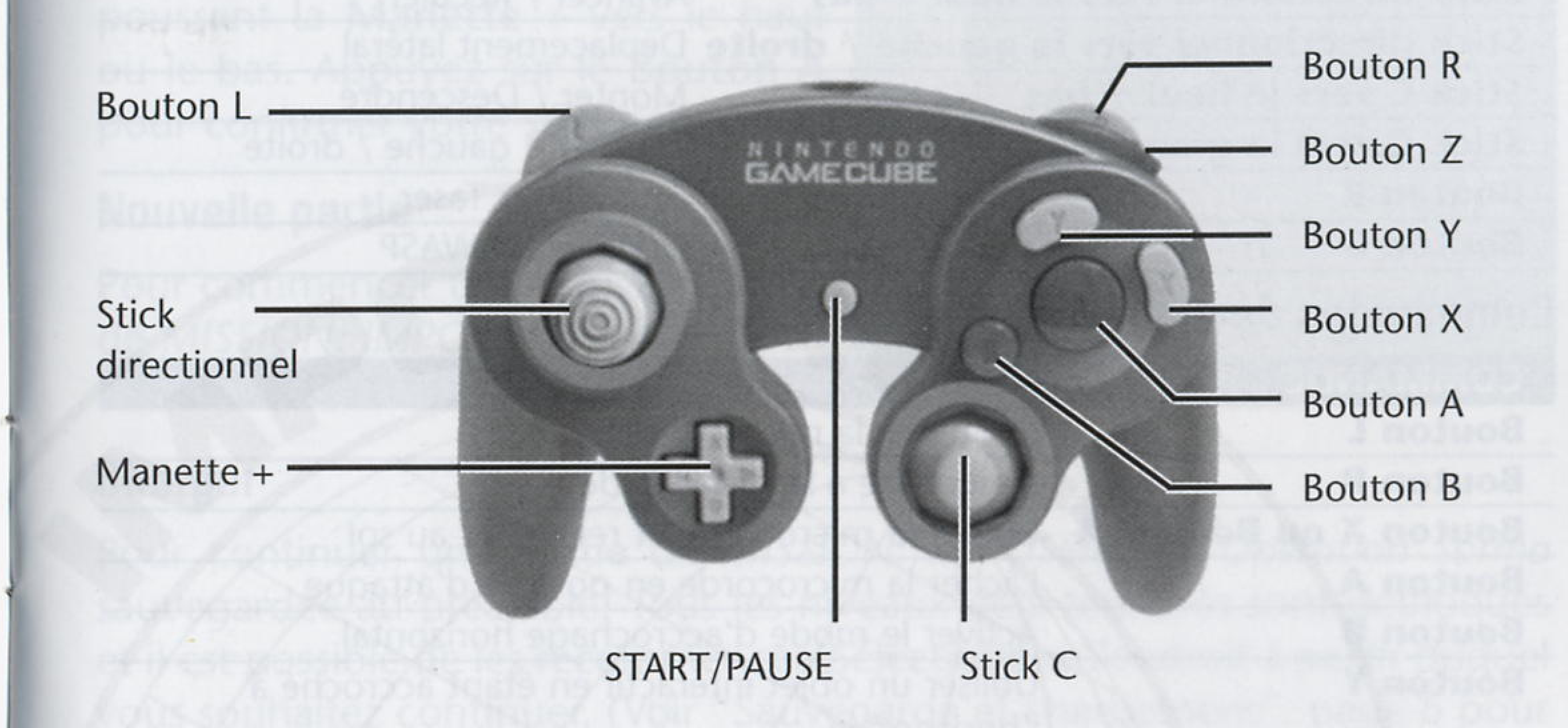
1. Eteignez la console NINTENDO GAMECUBE (bouton POWER sur OFF).

ATTENTION : ne jamais tenter d'insérer ou de retirer un disque de jeu lorsque la console est allumée.

2. Assurez-vous qu'une manette NINTENDO GAMECUBE est bien branchée dans le port manette 1 de la NINTENDO GAMECUBE.
3. Pour sauvegarder vos parties, vous devrez disposer d'une Memory Card 59 (carte mémoire 59) NINTENDO GAMECUBE placée dans le Slot A. 4 blocs d'espace libre sont nécessaires pour sauvegarder.
4. Insérez le disque *MISSION: IMPOSSIBLE® – Operation Surma* dans la NINTENDO GAMECUBE puis fermez le couvercle.
5. Allumez la console (bouton POWER sur ON) et attendez l'apparition de l'écran titre. Si l'écran titre n'apparaît pas, veuillez recommencer la procédure ci-dessus depuis l'étape 1.
6. A l'écran titre, appuyez sur **START/PAUSE** pour accéder au menu principal (voir page 7).

Les données de votre jeu sur la sélection du language sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console NINTENDO GAMECUBE. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)

COMMANDES



Configurations de manette

COMMANDE	ACTION
Bouton A	Confirmer la sélection d'arme ou de gadget
Bouton A	Attaquer au corps à corps
Bouton B	Activer mode visée / Viser avec la microcorde
Bouton Y	Utiliser
Bouton X	Roulade d'esquive / Saut / Recharger
Bouton Z + Bouton B	Ramasser / Lâcher corps / Saisir
Bouton Z + Bouton L	Activer / Désactiver la vision nocturne
Bouton R	Utiliser l'arme équipée
Bouton L	Activer mode discrétion / accrocher les jambes à un tuyau
Bouton L	Se tapir
Manette + vers le haut	Zoom sur la carte
Manette + vers la gauche / droite	Déplacer l'inventaire d'armes vers la gauche ou la droite
Manette + vers le bas	Utiliser une trousse de santé
Stick directionnel	Se déplacer
Bouton Z + Bouton Y	Aligner la caméra
Bouton Z + Bouton X	Activer le plaquage contre les murs
Stick C	Déplacer la caméra
START/PAUSE	Menu Pause / Zapper le film

Commandes de JAM (mode visée)

COMMANDE	ACTION
Bouton R	Prendre en photo
Bouton X	Activer / Désactiver le mode d'analyse
Bouton Y	Activer le zoom

Commandes WASP (GUEPE)

COMMANDE	ACTION
Stick directionnel vers le haut / bas	Avancer / Reculer
Stick directionnel vers la gauche / droite	Déplacement latéral
Stick C vers le haut / bas	Monter / Descendre
Stick C vers la gauche / droite	Tourner à gauche / droite
Bouton R	Attaque au Taser
Bouton B	Déployer le WASP

Commandes de microcorde

COMMANDE	ACTION
Bouton L	S'élever à la microcorde
Bouton R	Descendre à la microcorde
Bouton X ou Bouton A	Lâcher la microcorde et retomber au sol
Bouton A	Lâcher la microcorde en posture d'attaque
Bouton B	Activer le mode d'accrochage horizontal
Bouton Y	Utiliser un objet interactif en étant accroché à l'horizontale
Stick directionnel vers la droite / gauche	Se tourner en étant accroché à l'horizontale
Stick directionnel vers le haut / bas	Se balancer d'avant en arrière en étant accroché à l'horizontale

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Pour sauvegarder votre progression, vous devez disposer d'une Memory Card 59 (carte mémoire 59) NINTENDO GAMECUBE dans le slot A. Lorsque vous terminez un niveau, votre partie est automatiquement sauvegardée sur la Memory Card (carte mémoire). Les niveaux déjà terminés sont débloqués et peuvent être joués à n'importe quel moment en passant par l'option "Charger" du menu principal.

MISSION: IMPOSSIBLE – Operation Surma nécessite 4 blocs d'espace libre pour sauvegarder une partie.

Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

LA MISSION

Le conglomérat occulte international SURMA est en possession d'un virus hautement avancé connu sous le nom d'Ice Worm. Il peut contourner le plus sophistiqué des systèmes de sécurité dans le but de voler des secrets militaires ou des rapports de recherche en armement du monde occidental. Lorsque leur opération pourtant bien préparée se retrouve sabotée, Ethan Hunt et l'Impossible Mission Force (IMF) se sentent impliqués. Ils découvrent vite que la base de données ultra sécurisée de l'IMF elle-même a été violée. Faisant face à un adversaire au courant de leurs moindres secrets, Ethan et son équipe doivent retrouver les auteurs du sabotage et récupérer la technologie Ice Worm.

MENU PRINCIPAL



Déplacez-vous dans les menus en poussant la **Manette +** vers le haut ou le bas. Appuyez sur le **Bouton A** pour confirmer votre sélection.

Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie de *MISSION: IMPOSSIBLE – Operation Surma.*

Charger

Pour continuer une partie de *MISSION: IMPOSSIBLE – Operation Surma* sauvegardée au préalable. Tous les niveaux déjà terminés sont débloqués et il est possible de les recommencer. Sélectionnez l'endroit à partir duquel vous souhaitez continuer. (Voir "Sauvegarde et chargement", page 6 pour plus de détails.)

Portraits

Pour obtenir une brève description des personnages et de leurs modèles.

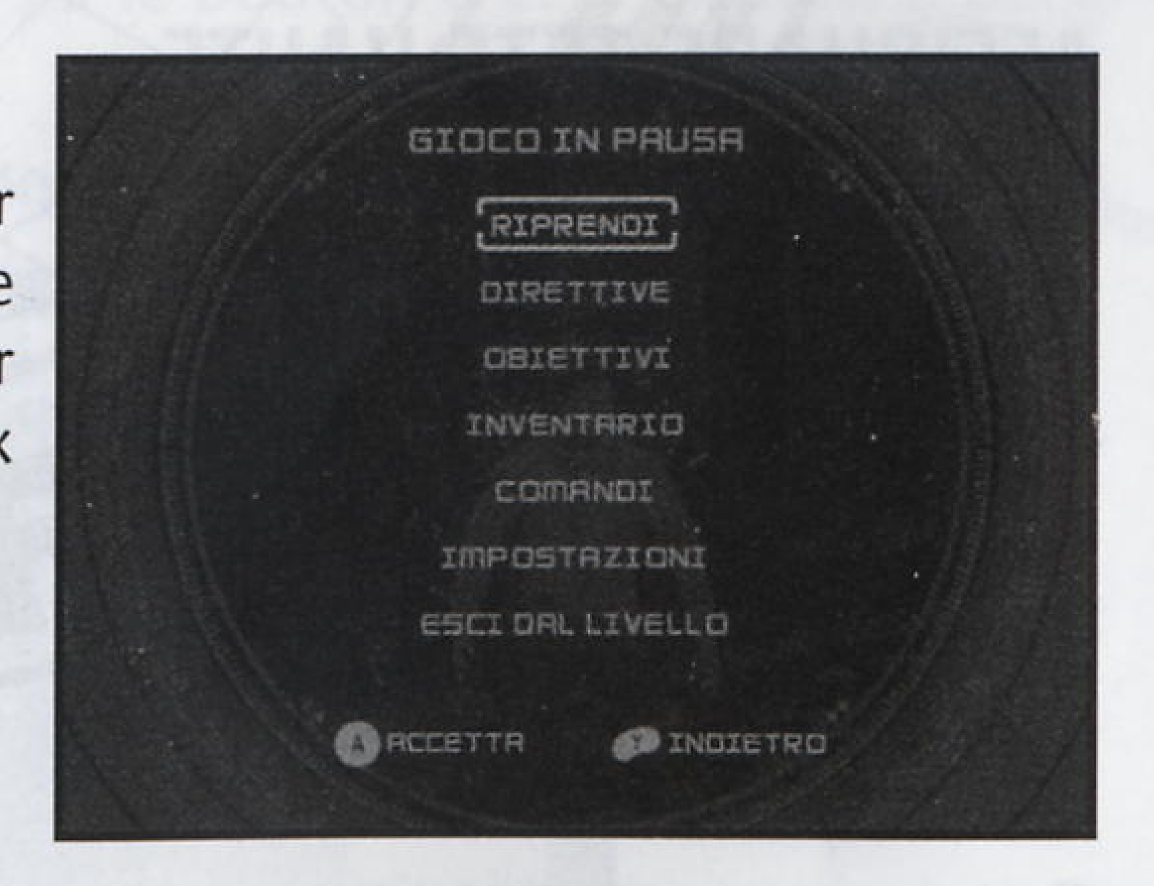
Paramètres

Réglez les options de jeu. Voir "Paramètres", page 8 pour plus de détails.

Crédits

Pour connaître les noms des auteurs qui ont rendu cette mission possible.

MENU PAUSE



Appuyez sur **START/PAUSE** pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau sur **START/PAUSE** pour revenir à la partie. Plusieurs choix s'offriront à vous dans ce menu :

Reprendre

Pour reprendre la partie en cours.

Briefing de mission

Affiche un résumé de la mission en cours.

Objectifs

La liste des tâches à accomplir. Lorsque vous atteignez un objectif, il apparaît comme tel.

Inventaire

Recense tous les gadgets et armes en votre possession. Vous pouvez obtenir une illustration et un descriptif pour chacun d'eux.

Manette

Affiche un diagramme de la configuration de la manette.

Paramètres

Réglez les paramètres audio et vidéo à votre souhait. Appuyez sur la gauche ou la droite de la **Manette** + pour régler chaque paramètre. Appuyez sur le **Bouton A** pour confirmer votre choix.

Volume effets : Réglez le volume des effets sonores du jeu.

Volume musique : Réglez le volume de la musique du jeu.

Lumière : Réglez la lumière de l'écran.

Mode Son : Définissez le mode du système audio (Mono, stéréo ou surround)

Vibration : Activez ou désactivez la fonction vibration.

Sous-titres : Affichez / Retirez les sous-titres des scènes cinématiques.

Commandes de caméra : Inversez les commandes normales de caméra ou rétablissez-les.

Rotation de la caméra : Inversez les commandes de rotation de caméra ou rétablissez-les.

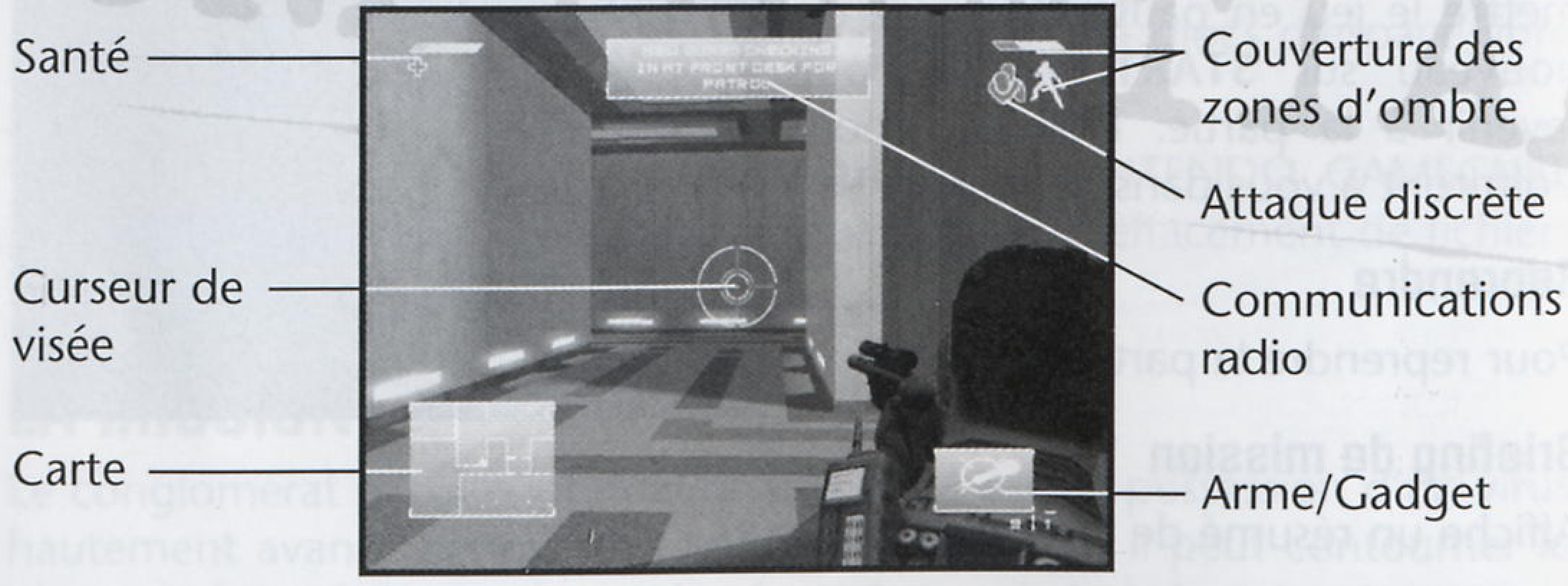
Conseils : Activez / Désactivez l'apparition des conseils à l'écran.

Quitter le niveau

Sortir du jeu et revenir au menu principal.

AFFICHAGE TETE HAUTE

Pendant le jeu, des informations importantes apparaissent à l'écran.



Santé

Affiche votre état de santé actuel. Lorsque la jauge est vide, vous avez échoué dans votre mission. Pour remplir votre santé, vous devez disposer d'une trousse de santé dans votre inventaire. Equipez la trousse de santé comme n'importe quel autre gadget et appuyez sur le **Bouton A** pour l'utiliser. Appuyez sur le bas de la **Manette** + pour utiliser immédiatement une trousse de santé.

Carte

La carte vous montre vos destinations d'objectifs ainsi que les fléchettes de pistage (voir "Fléchettes de pistage", page 14, pour plus de détails). Lorsqu'une caméra de sécurité se trouve dans le secteur montré par la carte, celle-ci montre le champ de vue de la caméra. Maintenez la **Manette** + enfoncée vers le haut pour faire un zoom arrière sur la carte.

Arme

Cet icone montre l'arme ou le gadget actuellement équipé, le nombre de munitions présentes dans le chargeur, ainsi que le nombre total de balles dans l'inventaire.

Couverture des zones d'ombre

Lorsque vous entrez dans une zone d'ombre, cette jauge apparaît et se remplit rapidement. L'icone situé sous cette jauge passe du bleu au noir, vous indiquant que vous êtes totalement caché par les ombres.

Attaque discrète

Cet icone apparaît lorsque vous êtes suffisamment prêt d'un ennemi pour exécuter une attaque furtive ou le saisir par surprise.

Curseur de visée

Le curseur de visée apparaît au milieu de l'écran en mode visée. Le cercle extérieur d'assistance de tir apparaît lorsque vous vous immobilisez. Ils passent tous deux du bleu au rouge lorsqu'un ennemi entre dans le cercle extérieur. Tout coup tiré atteindra sa cible dès lors qu'un ennemi entrera dans le cercle d'assistance. Appuyez sur le **Bouton B** et le **Bouton Z** pour activer l'assistance de tir.

Le pistolet de combat électronique dispose d'un réticule spécial indiquant laquelle des trois munitions disponibles il va tirer. Trois icones apparaissent à la droite du cercle central de visée. L'un d'eux est orange et indique quel type de munition sera tiré.

Communications radio

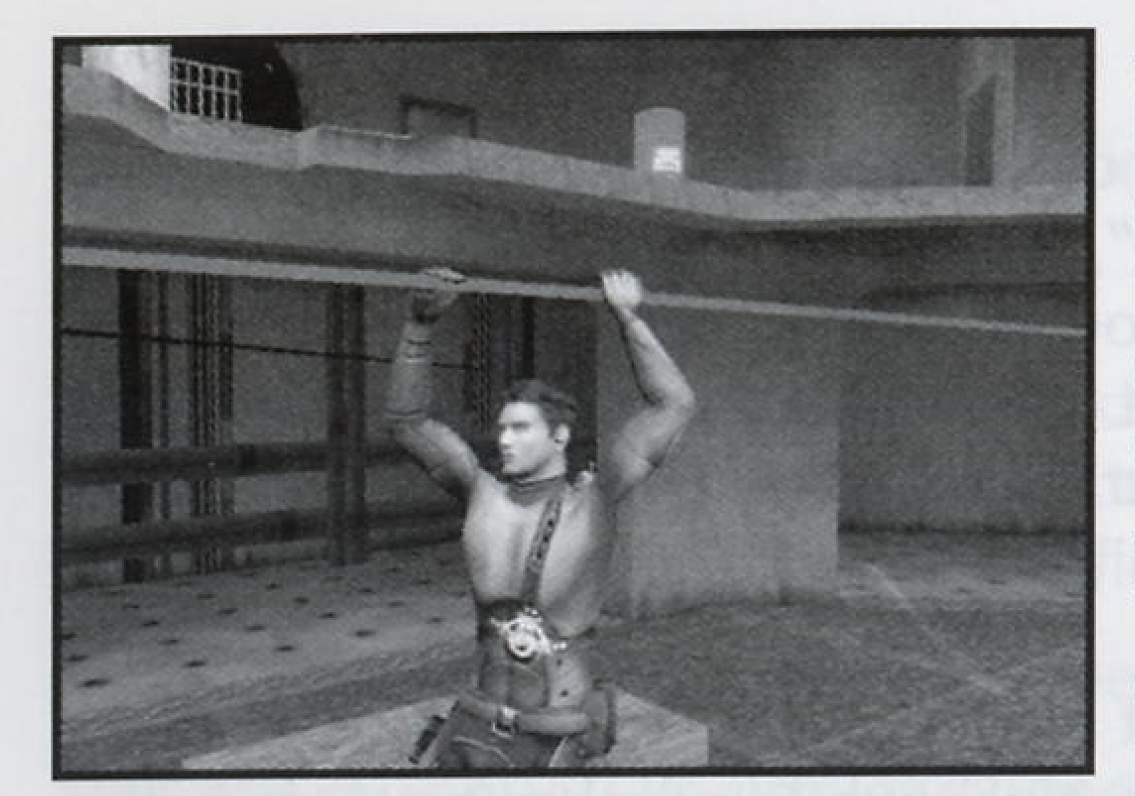
Votre coéquipier de toujours à l'IMF, Luther, piste les communications radio ennemies à l'aide de liens dans leur système de sécurité. Lui et d'autres coéquipiers vous aideront au cours de vos missions. Une transcription des dialogues apparaîtra dans la boîte de communications radio.

ELEMENTS DU JEU

Déplacement

Déplacez légèrement le **Stick directionnel** pour marcher et plus franchement pour courir.

Si vous faites face à un rebord, appuyez sur le **Bouton A** pour sauter. Vous pouvez ensuite vous déplacer à gauche ou à droite en déplaçant le **Stick directionnel**. Appuyez sur le **Bouton B** pour lâcher prise.



Appuyez sur le **Bouton X** et déplacez le **Stick directionnel** vers la gauche, la droite ou le haut, pour effectuer une roulade d'esquive. Ceci vous rend plus difficile à atteindre en cours de combat et vous fait gagner un peu de vitesse. Appuyez sur le **Bouton L** pour vous tapir. Vous adoptez alors une démarche plus défensive, plus lente et plus silencieuse pour éviter de vous faire détecter. Utilisez ce mode pour vous glisser derrière un ennemi et le tuer ou le saisir discrètement. Pour vous accrocher à un tuyau surélevé, tirez une microcorde par en dessous. Vous pouvez ensuite vous déplacer en utilisant le **Stick directionnel**. Appuyez sur le **Bouton L** pour lever vos jambes et gagner en discrétion. Appuyez sur le **Bouton A** ou le **Bouton X** pour retomber au sol. Appuyez sur le **Bouton A** pour attaquer discrètement par au-dessus.

Utilisation d'objets

Appuyez sur le **Bouton Y** pour utiliser des points interactifs du jeu ou ouvrir des portes débloquées. Lorsque la porte est bloquée, appuyer sur le **Bouton Y** provoquera l'utilisation automatique d'un gadget d'ouverture, tel que l'ELP (ACE) ou le coupeur laser. L'utilisation du **Bouton Y** déclenchera également un gadget de piratage sur un ordinateur cible ou forcera un ennemi capturé à placer sa main sur une commande à reconnaissance digitale.

Caméras de surveillance

La carte affiche les caméras de surveillance et leurs zones de couverture. Celles-ci sont représentées sous la forme de cônes dont la couleur varie en fonction du statut :

- Le blanc signifie que l'ennemi contrôle la caméra et que celle-ci est active.
- L'orange indique que l'ennemi se doute de votre présence et recherche une confirmation.
- Le rouge indique que vous avez été repéré et qu'une alarme va bientôt retentir.
- Le vert signifie que Luther contrôle la caméra.

Alarmes





Les alarmes peuvent fonctionner lorsqu'une caméra de surveillance ou un ennemi découvre votre présence ou celle d'un corps allongé par terre. S'il s'agit d'un garde, il courra jusqu'à l'alarme la plus proche et la déclenchera. Vous pouvez arrêter le garde avant qu'il atteigne l'alarme. La meilleure stratégie consiste à être prudent et discret pour éviter d'être repéré. Vous disposez d'un court laps de temps pour éteindre une alarme. Si vous attendez trop longtemps, votre équipe sera désavouée. Appuyez sur le **Bouton Y** et maintenez-le enfoncé pendant quelques secondes pour enclencher automatiquement l'ELP (ACE), neutraliser le système de sécurité et ainsi faire taire les alarmes.

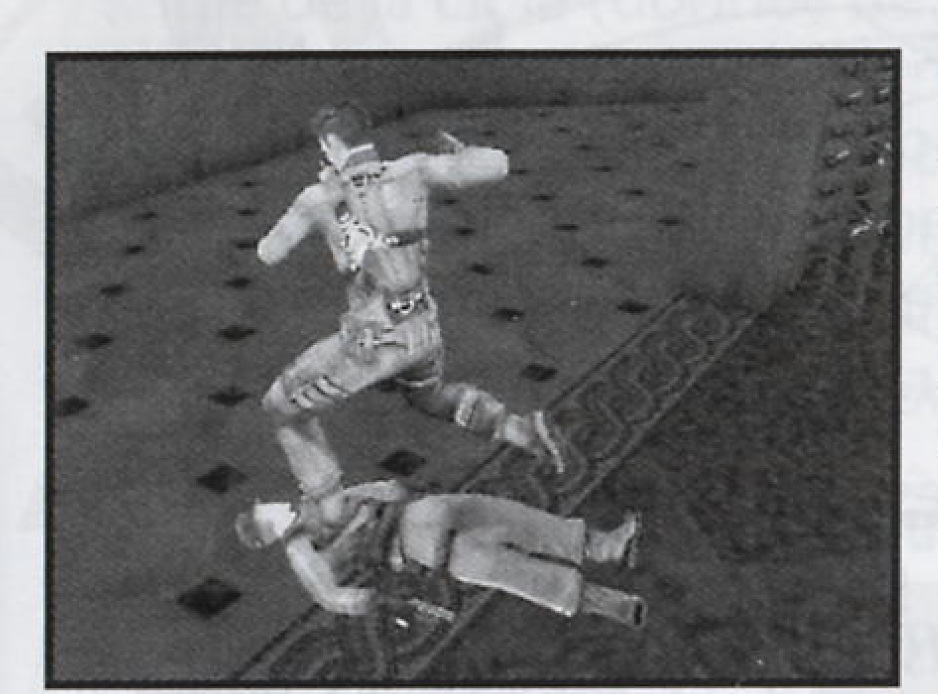
COMBAT AU CORPS A CORPS

Combo de trois coups

Approchez d'un ennemi et appuyez jusqu'à trois fois sur le **Bouton A**.

Coup de pied sauté

Courez en direction d'un ennemi pendant quelques secondes et appuyez sur le **Bouton A**. Ceci le fera tomber à terre et préparera l'attaque "coup de grâce". Pour voir l'action au ralenti, appuyez sur le **Bouton A** et maintenez-le enfoncé en effectuant le coup de pied sauté.



Attaque coup de grâce

Placez-vous debout à côté d'un ennemi déjà à terre et appuyez sur le **Bouton A** pour l'abattre. Appuyez sur le **Bouton A** et maintenez-le enfoncé pour voir le coup au ralenti.

Attaque discrète par derrière



Glissez-vous derrière un ennemi jusqu'à ce que l'icone d'attaque discrète apparaisse et appuyez sur le **Bouton A** pour le tuer instantanément. Appliquée sur des civils, cette technique n'a pour effet que de les rendre inconscients.

Attaque discrète d'angle

Plaquez-vous contre un mur et remontez discrètement jusqu'à son angle. Lorsque l'ennemi s'apprête à tourner, l'icone d'attaque discrète apparaît. Appuyez alors sur le **Bouton A** pour tuer l'ennemi.

Attaque discrète par au-dessus

Lorsque vous êtes suspendu à un tuyau, attendez qu'un ennemi passe en dessous de vous. A l'apparition de l'icone d'attaque discrète, appuyez sur le **Bouton A** pour tomber au sol et l'assommer instantanément.

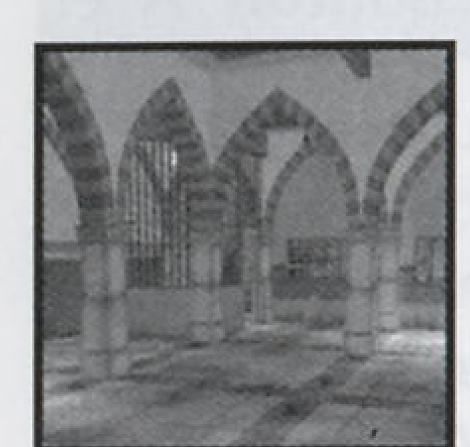
Saisir



Glissez-vous derrière un ennemi et appuyez sur les **Bouton R** et le **Bouton Z** pour le saisir. Vous pouvez à présent le déplacer où bon vous semble. Amenez-le par exemple à une commande à reconnaissance digitale et appuyez sur le **Bouton Y** pour le forcer à s'en servir. Appuyez sur le **Bouton R** pour le relâcher, ce qui n'est pas forcément une bonne idée puisqu'il cherchera forcément à vous tuer ou à donner l'alarme. Appuyez sur le **Bouton A** pour l'assommer.

GADGETS

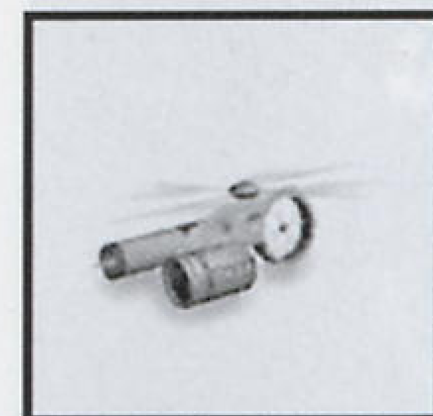
Vous disposez d'un assortiment de gadgets high-tech. Chacun d'entre eux possède ses propres caractéristiques et a été conçu pour vous aider à mener votre mission à bien. Pour sélectionner un gadget, appuyez sur la gauche ou la droite de la **Manette +** pour faire défiler l'inventaire. Appuyez sur le **Bouton A** pour équiper le gadget sélectionné. Appuyez sur le **Bouton B** pour annuler la sélection et revenir à la partie. En cours de sélection d'un gadget, la partie se met en pause.



Lentilles de contact IMF

Les lentilles de contact IMF sont pourvues de la vision nocturne, vous permettant de voir plus clairement dans l'obscurité. Activez ou désactivez la fonction de vision nocturne en appuyant sur le **Bouton Z** et le **Bouton L**. Lorsqu'elle est activée, les pièges et alarmes à rayon laser deviennent visibles.

Une fonction supplémentaire de ces lentilles de contact est la carte de mission, qui s'affiche dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Elle vous indique l'agencement des pièces, les objectifs et la situation géographique des ennemis grâce à des fléchettes de pistage. Luther peut au besoin ajouter des informations sur la carte en fonction des spécificités d'une mission.



WASP (GUEPE)

Cet authentique robot miniature combine les fonctions de caméra de surveillance et de Taser à une charge en un appareil volant contrôlé à distance, pratiquement indétectable. Vous pouvez le lancer et le télécommander pour explorer certaines zones et vous débarrasser tranquillement de cibles-clés. Vous disposez d'un nombre réduit de WASP et devez en user avec soin puisqu'ils ne disposent chacun que d'une seule charge.

Pour utiliser le WASP, équipez-le et appuyez sur le **Bouton B** pour l'activer. Déplacez le **Stick directionnel** pour avancer, reculer et le déplacer latéralement. Déplacez le **Stick C** pour monter, descendre et tourner à gauche ou à droite. Lorsque le réticule de visée bleu devient orange, appuyez sur le **Bouton R** pour tirer au Taser et mettre la victime KO. Il vous faudra vous tenir à proximité de la cible puisque la portée du WASP ne dépasse pas un mètre.

Masques

Lors de certaines missions, vous recevrez un masque vous permettant d'usurper temporairement l'identité d'un individu. Ainsi déguisé, vous pouvez accéder à des zones hautement protégées et y opérer sans éveiller de soupçons. Toutefois, certaines actions, comme le crochetage d'une serrure, affecteront le comportement des gardes en dépit du masque.



Microcorde

Accédez à des zones qui seraient inaccessibles sans cet outil. Dans certains cas, vous devrez peut-être éviter un garde ou vous positionner pour une attaque discrète par au-dessus. Dans d'autres cas, il vous sera demandé d'effectuer certaines acrobaties, telles que pirater un ordinateur en étant suspendu ou vous balancer d'avant en arrière pour atteindre un objet.

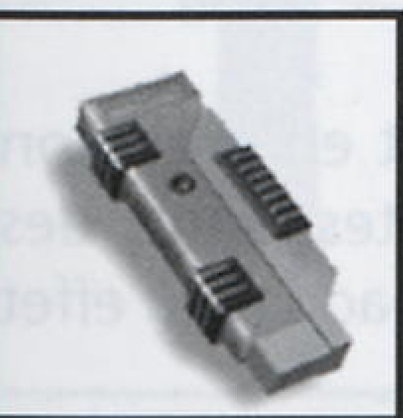
Pour utiliser la microcorde, équipez le gadget et appuyez sur le **Bouton B** pour passer en mode visée. Le réticule de visée centrale vous informe de l'angle de la cible (donnée de gauche) et de la distance de la cible (donnée de droite). Lorsqu'un ciblage valide a été établi, le réticule passe du bleu au vert. Appuyez sur le **Bouton R** pour tirer. La microcorde ne se déclenchera pas si aucune cible valide n'est disponible. Tirez vers le haut pour vous accrocher au plafond ou pour remonter au tuyau qui vous servira de point d'ancrage. Tomber de trop haut peut entraîner votre mort.



JAM : jumelles, appareil, micro

Cet outil multifonctionnel vous permet d'explorer certaines zones à distance tout en restant caché. La fonction jumelle possède plusieurs degrés de zoom. L'appareil numérique intégré prend des photos au degré de zoom en cours et les transmet automatiquement à Luther qui les évalue. Le microphone orientable permet d'écouter des conversations éloignées, téléphoniques ou se déroulant de l'autre côté d'une fenêtre. L'utilisation judicieuse des différentes fonctions du JAM est un atout précieux dans l'accomplissement de votre mission.

Pour utiliser le JAM, équipez le gadget et appuyez sur le **Bouton B** afin d'activer le mode appareil photo. Appuyez sur le **Bouton Y** pour choisir le degré de zoom. Appuyez sur le **Bouton R** pour prendre une photo et l'envoyer à Luther. Il vous indiquera si la photo répond aux critères de la mission. Vous pouvez également obtenir des informations en temps réel pour certains éléments de mission en accédant au mode analyse (au moyen du **Bouton X**).



ELP (ACE) : aiguille de crochetage électronique

Cet appareil vous permet d'ouvrir silencieusement les portes verrouillées électroniquement. Sa commande est dépendante du contexte de la mission. Lorsque vous êtes face à une porte verrouillée, appuyez sur le **Bouton Y** et maintenez-le enfoncé pour enclencher automatiquement le système d'ouverture adéquat.

Coupeur laser



Le coupeur laser permet d'ouvrir les portes verrouillées ou scellées lorsque l'ELP (ACE) s'avère inefficace. Toutefois, le coupeur laser est plus bruyant et risque d'alerter les ennemis à proximité. L'utilisation du coupeur laser est dépendante du contexte. Lorsque vous êtes face à une porte verrouillée, appuyez sur le **Bouton Y** et maintenez-le enfoncé pour enclencher automatiquement le système d'ouverture adéquat.

Moniteur de caméra télécommandée



Cet outil vous permet d'accéder aux images des caméras de surveillance. Une fois qu'une caméra de surveillance est branchée sur le MCT ou que Luther a infiltré le système de sécurité ennemi, vous pouvez l'utiliser pour connaître les diverses zones de couverture. Des tableaux de télécommunication pouvant être ouverts à l'aide de l'ACE sont disséminés dans les niveaux. Une fois piratés, ces tableaux donnent accès à toutes les caméras de surveillance de la zone.

Dispositif d'imagerie sonique



Appliqué contre les portes, il envoie des ondes à haute énergie pour fournir une image en temps réel et ainsi voir ce qui se passe de l'autre côté.

ARMES

La discrétion et la diversion sont les clés de la réussite des missions, mais les armes sont un élément capital de votre équipement. Pour sélectionner une arme dans votre inventaire, appuyez sur la gauche ou la droite de la **Manette +** pour les faire défiler. Appuyez sur le **Bouton A** pour équiper l'objet en cours de sélection. Appuyez sur le **Bouton B** pour annuler la sélection et revenir à la partie. Au cours de la sélection d'une arme, la partie se met en pause.

Pistolet tranquillisant



De l'air comprimé envoie les projectiles, tout en précision et en silence. Les fléchettes tranquillisantes sont des munitions à aiguilles remplies de sérum incapacitant à effet instantané ne causant pas la mort de la cible.

Pistolet de combat électronique



Cette arme envoie un projectile qui contient une micro-puce multifonctionnelle. Celle-ci va permettre de suivre la situation géographique d'un ennemi sur la carte, rendre Luther capable de pirater une caméra de surveillance ou s'incruster dans une surface et émettre un bip avant de s'autodétruire.

Pistolet



L'IP-45 est une arme de choix pour l'équipe IMF. Il est bruyant et peut attirer l'attention de l'ennemi, mais son efficacité est incontestable.

Pistolet à lunette



Ce pistolet de haut calibre, équipé d'une lunette intégrée, vous permet de tirer sur des ennemis éloignés grâce à sa fonction zoom garantissant une très haute précision. Appuyez sur le **Bouton Y** pour zoomer.

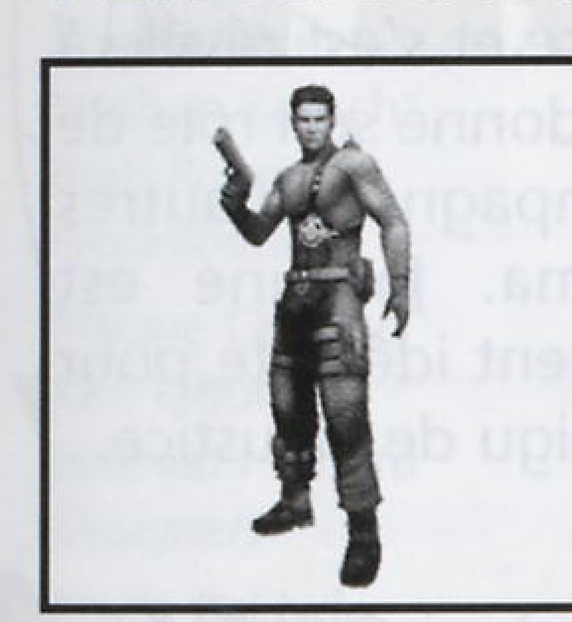
FAAR-7



Le FAAR-7, avec sa cadence de tir élevée, est l'arme rêvée pour qui se trouve en infériorité numérique.

PERSONNAGES

Ethan Hunt



Hunt est un agent exceptionnellement compétent. C'est un expert en armement mais sa spécialité est le combat à mains nues ou légèrement armé. Il est en parfaite condition physique et est passé maître en usurpation d'identité. En associant électronique et imposture, il peut pénétrer dans presque n'importe quelle installation. Sa motivation et son expérience lui ont permis de gravir la hiérarchie de l'Impossible Mission Force et de devenir chef d'équipe. Ethan Hunt est transcendé par les situations dangereuses, il est animé d'un profond désir de servir la justice.

Luther Stickell

Luther, pirate et expert informatique extrêmement doué, fournit le matériel de soutien technique et coordonne les communications de l'équipe. Souvent, il pirate le système de sécurité d'un bâtiment pour faciliter l'infiltration de l'IMF. La combinaison de son physique et de son expertise technique fait de cet agent expérimenté l'un des agents IMF les plus estimés.



Billy Baird

Cet aventurier australien travaille en indépendant comme pilote et chauffeur. Il est débrouillard, fiable et fréquemment employé par l'IMF pour les missions d'importance. Billy fait preuve d'un enthousiasme considérable et apprécie les gros chèques qu'il reçoit tout comme les montées d'adrénaline que lui procurent bien souvent ses missions.



George Spelvin

Cet ancien comédien a mis à profit ses talents d'acteur pour devenir un escroc professionnel. En tant qu'indépendant, Spelvin n'a pas reçu d'entraînement d'espion et n'est pas compétent en matière d'armement ou d'arts martiaux. Son aide demeure toutefois précieuse en ce qui concerne les déguisements, la diversion et le soutien aux équipes sur le terrain.



Jasmine Curry

Cet agent hautement entraîné a récemment été recruté par l'Impossible Mission Force et s'est révélé à la fois capable et polyvalente. Etant donné son rôle de débutante, elle ne fait qu'accompagner d'autres agents lors de l'Operation Surma. Jasmine est sympathique, ouverte et étonnamment idéaliste pour un agent IMF. Elle est avant tout motivée par son sens aigu de la justice.

CREDITS

Paradigm Entertainment

Steve Lotspeich
Development Director

Jim Galis
Executive Producer

Craig Bolin
Lead Game Designer

Mark Beardsley
Lead Programmer

Martin Sawkins
Lead Art Director

J.D. Smith
Audio Director

Eric Best
David Calla
Michael Capps
Mike Engeldinger
Mike Finch
Shawn Halwes
Michael Harrison
Stephen Hess
Nathan Rausch
Brad Robnett
Programmers

Myque Oulette
Ken Tabor
Nathan Mefford
Designers

Rhett Baldwin
Ben Groves
Scott Hansen
Julie Inmon
Robert Selitto
Level Designers

Joey Bryant
Cash Case
Art Directors

Randy Brown
Raymond Casady
Hobie Johnson
Jason Neal
Chris Oliver
John Pearl
Alison Rogers
Environment Artists

James Gilligan
Chris Moffitt
Character Artists

Robert Gaines (Lead)
Special Effect Artist

Aaron Wright (Lead)
Andy Gotcher
Graphic Design Artists

David Krueger (Lead)
Christopher Adams
Martin Gauvreau
Christine Smith
Sean Willsey
Animators

Woody Smith (Lead)
Jason Alexander
John Grebas
Mitch Stevens
Cinematic Artists

Galen Valentine (Lead)
Todd Johnson
Noel Stephens
AI Programmers

Dustin Nulf
John Rogers
Audio Programmers

Gary Brubaker (Manager)
Paul Hiley
Stephane LeBrun
Brandon Power
Rob Rossow
Sergio Tacconi
Brenden Tennant
Stephen Wilkinson
Core Technology Group

Gary Bandy
Steve Stringer
Producers

Michael Niswander
Production Assistant

Dave Gatchel
CEO/Studio Head, Paradigm Entertainment, Inc.

Donna Henry
CFO, Paradigm Entertainment, Inc.

Chris Johnson
V.P. Product Development, Paradigm Entertainment, Inc.

Mahdad Ansari
Michael Benson
Trudi Buchanan
Robert Portis
Lewis Walden
Additional Contributions

Bob Daspit
Music Composition, Artisan Music

Billy Ward
Kurt Becker
Drum Overdubs
J.D. Smith
Additional Music Composition

Dialogue and Voice Directing by The Freeman Group

Dean Orion
Glenn M. Benest
David Freeman

Voice Talent
Ving Rhames
Luther Stickell

Steve Blum
Ethan Hunt

John Polson
Billy Baird

Melinda Clark
Sofia Ivanescu

Rob Monroe
Additional Voices

Kurt Thorton
Simon Algo and Geroge Spelvin

Mona Marshal
Jasmine Curry

Steve Bulen
Director Swanbeck

Union Signatory Services – Blindlight
Voice Talent Agency

Additional Cinematic Production Performed by Dragonlight Studios

Special Thanks
Amechi Amanugi
James Beaty
Dana Bradshaw
Paula Davenport
Kathy Martinez
Lisa Scott
Lucy Stewart

Paramount Pictures / Viacom Consumer Products

Harry Lang
Executive Director, Product Development Interactive & Technology

Dan Felts
Manager, Product Development Interactive & Technology

Special Thanks
Andrea Hein
Terri Helton
Pam Newton
Sandi Isaacs
Christina Burbank

VERY SPECIAL THANKS

C/W Productions
Tom Cruise
Paula Wagner

Creative Artists Agency

Atari

Jean-Philippe Agati
Executive Producer

Steve Ackrich
Executive Producer

Dorian Richard
Producer

Steve Allison
V.P. of Brand Marketing

Jean Raymond
Director of Brand Marketing

Jeff Sehring
Brand Manager

Kristine Keever
Director of Marketing Communications

Steve Madsen
V.P. of Business and Legal Affairs

Travis Stansbury
Director of Business and Legal Affairs

Steve Martin
Director of Creative Services

Elizabeth Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Steve Martin
Art Director

Paul Anselmi
Senior Graphic Designer

Chris Dawley
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Ken Ford
I.T. Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Ezequiel "Chuck" Nunez
Q.A. Supervisor/Manager

Joe Fried
Lead Tester

Ken Moodie
Assistant Lead

Marco Mah
Joe Fried
Mark Alibayan
Jose "Pepe" Jauregui
Chris Chin
Howell Selburn
Kendrick Chan
Chris "Kif" Davis
Amy Patterson
Testers

Tim Campbell
Director, New Business Development

Mark T. Morrison
Content Manager

Jamie Wilson
Licensing Assistant

Brandon Smith
Senior PR Manager

Cecelia Hernandez
Sr. Manager Strategic Relations

Joy Schneer
Sr. Manager Strategic Relations

Jon Nelson
Director, Online

Kyle Peschel
Senior Producer, Online

Gerald "Monkey" Burns
Senior Programmer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer, Online

Sara Borthwick
Online Marketing Manager

Atari Europe

Jean Marcel Nicolaï
Head of Operations

REPUBLISHING TEAM
Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Chaudat
Republishing Team Leader

Maxime Loppin
Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Team Leader

Ai-Lich Nguyen
Localisation Project Manager

Olivier Caudrelier, Fabien Roset
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Team Leader

Céline Vilgicquel
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copy Writer

Jenny Clark
MAM Project manager

QUALITY ASSURANCE TEAM
Lewis Glover
Quality Director

Bruno Trubia
Quality Control Project Manager

Lisa Charman
Certification & Quality Control Project Manager

Pierre Marc Bissay
Product Planning Project Manager

Stéphane Entéric / Philippe Louvet
European Engineering Services Project Managers

MARKETING TEAM
Martin Spiess
European Marketing Senior VP

Cyril Voiron
European Marketing Director

Benoît Auguin
European Brand Manager

Lynn Daniel
European Head of Communication

LOCAL MARKETING TEAM
United Kingdom – Ben Walker
France – Raphaele Martinon
Germany – Stephan Pietsch
Iberica – Carlos Sacristan & Joana Teixiera
Italy - Manuel Fontanella
Nordic – Nikke Lindner
Switzerland – Tino Pivetta
Benelux – Simone Goudsmit

SPECIAL THANKS TO :
RelQ and Gaurav
Babelmedia and Mona Quintanilla
ACE
KBP
Synthesis

NOTES

CONFIDENTIAL

NOTES

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgie	+32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€ /mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€ /mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ /mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:











Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:











For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Developed by PARADIGM ENTERTAINMENT INCORPORATED.
Mission: Impossible – Operation Surma made with Karma™ Game Dynamics.